

文化財バトルカード

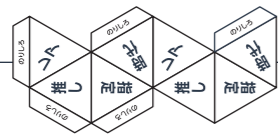
CULTURAL PROPERTY BATTLE CARDS



あそびかた

つかうもの

- 文化財バトルカード
- デッキシート&サイコロ
※ホームページからダウンロードできます。
- おはじきなど10個(2色×5個)
※コマとして使います。



じゅんびすること

- バトルカードをよくきりまぜる
- バトルカードをデッキシートの山札おきばにおく。
- 色分けしたコマを5個ずつ自分の前におく。
- サイコロをデッキシートのサイコロ置き場におく。

文化財ってなに?

長い歴史の中で生まれ、先祖によって現在まで守り伝えられてきた古い建物や美術品、技術、生活や習わしなどのこと。

■ 有形文化財

建物 地域に古くから残っているお寺や神社、昔の暮らしの様子を伝える古民家などの建造物。

工芸 彫刻 考古 昔から大切にされてきた鎧や兜、刀、絵画などの掛け軸、屏風、仏像、古いお皿や器など。発掘された土器や生活用具などの美術工芸品。

■ 民俗文化財

無民 有民 地域で長い間守り伝えられた風習や行事、お祭りや暮らしに係る道具類など。

■ 埋蔵文化財

遺跡 地中に埋まっている昔の人々の暮らしの痕跡(遺跡)や土器など。

■ 記念物

史跡 遺跡のうち、その地域の歴史を理解するために欠かせない大切な遺跡のこと。

名勝 自然による優れた景色や人工的につくられた庭園など。

天記 自然が作り出す珍しい風景や希少で珍しい動植物など。

カードの見方

カード区分

SS S 天 地 人 D の6種類です。

SS 全42種類のうち、1枚しかない特別なカード

S すごい特技をもったスペシャルカード

天 地 人 ノーマルカード

D 引いたら必ず負けちゃうデスカード

Sカードには能力値がない!

Sカードはノーマルカードを強化するカードです。特技効果がたかいです。



カード名

文化財の名前です。

能力値

指定・推し・レア・時代の4種類で、1~10の数字になります。

説明

文化財の説明です。

データ

文化財の指定区分(国・県・市町村・未)、文化財になった年、文化財の時代のデータです。

場所

文化財のある市町村です。

種類

文化財の種類。詳しくは文化財ってなに? をご覧ください。

キャッチフレーズ

文化財のキャッチフレーズです。

特技効果

バトルで使う効果。バトル効果を持たない文化財もあります。

文化財バトルカードでいざ勝負!

あそびかた Lv.1

勝ちめきスタイル



勝負する能力値は推し!



能力値

能力値

相手が人カードなら能力値-2
相手が地カードなら特技効果0

〈あそびかたの例〉

- 1 **じゃんけん**で先攻・後攻を決める。
- 2 サイコロをふり、**勝負する能力値**をきめる。
- 3 自分の手札からカードを**1枚**、場(机の上)に出す。
- 4 お互いのカードの**能力値**をくらべる。
【先攻】推し値**8** vs 【後攻】推し値**7** → この時点では【先攻】が勝っている!
- 5 お互いのカードの**特技効果**をくらべる。
【先攻】相手が人カードなら能力値**-2** → 【後攻】は人カードなので推し値**7**から**-2**!
【後攻】相手が地カードなら特技効果**0** → 【先攻】が天カードなので特技効果がつかえない!
- 6 最終的な**勝敗**がきまる。【先攻】推し値**8** vs 【後攻】推し値**5** → このターンは【先攻】が勝ち!

2~6をくりかえしていくよ!

勝利!

詳しくはホームページでも確認いただけます。



「文化財バトルカード」は、八戸圏域連携中枢都市圏(愛称:八戸都市圏スクラム8)事業の取組の一つとして実施している「八戸圏域文化財魅力発信事業」の一環で制作しました。事業について、詳しくはホームページをご覧ください。ホームページではカードの配布先や種類についても説明しています。八戸圏域(八戸市、三戸町、五戸町、田子町、南部町、階上町、新郷村、おいらせ町)には、各地域の歴史を今に伝えるさまざまな文化財があります。一般には公開されていないものもありますが、自分たちの住んでいる地域にある文化財を見て歩き、魅力を再発見してみませんか?

各市町村のお問合わせ先

- 八戸市 社会教育課 0178-43-2111(代表)
- 三戸町 教育委員会事務局 0179-20-1157(直通)
- 五戸町 ごのへ郷土館 0178-62-5965(直通)
- 田子町 教育課 0179-20-7070(直通)
- 南部町 社会教育課 0178-38-5969(直通)
- 階上町 教育課 0178-88-2111(代表)
- 新郷村 教育委員会 0178-78-2111(代表)
- おいらせ町 おいらせ阿光坊古墳館 0178-20-0405(直通)

文化財バトルカードでじぶんの国をふやそう!

あそびかた Lv.2 国とり合戦

お互いが持っているカードを1つにまとめてあそぶよ!

手札は必ず3枚になるように!

- 1 **じゃんけん**で先攻・後攻をきめる。
- 2 山札から**1枚カード**をひく。ひいたカードの市町村がきみのスタートの国。デッキシートの領国マップにおはじきをおこう。
- 3 ひいたカードを山札に**もどして**、よくきりまぜる。
- 4 先攻・後攻の順番に山札からカードを**3枚**ひく。→ **3枚ともSカード**だったときは、カードを山札にもどして、きりまぜてからもう一度**3枚**ひく。
- 5 先攻がサイコロをふり、**出た目の能力値**が分かるようにサイコロ置き場にサイコロをおく。
→ **出た目の能力値でたたかうぞ!**
- 6 手札の文化財カードのなかで、**一番高い能力値**のカードをえらぶ。
- 7 「勝負!」のかけ声で、カードをデッキシートにだして、順番にカードの文化財の名前をよみあげる。
- 8 お互いのカードの能力値をかくにんし、**特技効果**を声にだしてよんでくらべる。→ **さて、どちらが勝ったかな?**
- 9 特技効果をつかってもまけているときは、**Sカード**をだすことができるぞ! → **相手がSカードを出して勝ちそうになったら、こっちもSカードを出して大逆転だ! 組み合わせによってはSカードを出しても効果がない場合もあるよ。**
- 10 勝利したほうが、**自分の国となりあった国を1つ**とることができるぞ。
→ **となりあった国がとれないときは、【海ルート】または【秋田ルート】で移動して国とりだ!**
- 11 おわったカードはデッキシートの外にすて、**手札が3枚**になるように山札からカードをひく。
- 12 ⑤~⑪をくりかえして、自分の領地をどんどんふやそう! → **サイコロは交互にふるう!**
- 13 先に**5国**とったほうがこのバトルの勝者だ!

勝負!

文化財の名前と特技効果を読みあげよう!

たった一度の下剋上チャンス! 天下分け目の大決戦!!

あそびかた Lv.2 国とり合戦の上級編

あそびかた Lv.2.5 下剋上モード

- 1 あそびかたLv.2 国とり合戦のルールでゲームをすすめていく。
 - 2 **3ターン目以降のバトル**で、とった領地の数が負けているプレイヤーが1度だけ使える**下剋上チャンス**があるぞ!!
 - 3 このチャンスを使いたいときは、「**下剋上!**」と宣言しよう。
「下剋上!」宣言をしたターンの勝負で勝ったプレイヤーは、**相手の領地を1つ**だけうばうことができる。
→ **下剋上宣言したプレイヤーが、かならずしも勝てるとはかぎらないぞ!**
- POINT** ★ 勝負につかう能力値が強いカードが自分の手札にあるときが、下剋上チャンス!!
★ 負けていても一発逆転!! 相手の領地をうばって勝ちめけ!!

チャンス!

「下剋上」宣言するときはよ〜考えよう!

いろんな文化財を見に行き、たくさんカードをあつめて自分だけの最強デッキをつくろう!

あそびかた Lv.3 自分だけの最強デッキで目指せ文化財マスター

- ◆ 1人分のデッキは10~20枚まで。
- ◆ 使うカードが15枚以下のときはSカード3枚、16枚以上のときはSカード5枚まで入れてOK!
- ◆ 同じ文化財のカードは2枚まで入れてOK!

- 1 遊び方は、あそびかたLv.2 国とり合戦とおなじ。
 - **自分があつめた文化財バトルカード**を使って、自分のデッキをつくってあそぶよ。
 - デッキの枚数が少ないと、ねらったカードをひける確率がアップ!
 - デッキの枚数が多いと、Sカードを使った逆転チャンスがふえるぞ!
 - デッキは、特定の能力値が高いカードを中心につくったり、特技効果がつよいカードを多めにしたり、組み合わせは人それぞれ。

POINT ★ 自分だけの最強デッキをつくる! そのためには、いろんな文化財を見に行き、たくさんカードをあつめよう!

最強!

自分があつめたカードだけであそぶよ!